

Školní družina plná pohybu, her a zábavy



Celoroční projekt pro všechny oddělení školní družiny

Pohyb přináší dětem radost. Zvláště v odpoledních hodinách, kdy je důležitý odpočinek po náročném dopoledním vyučování, kde děti převážně sedí v lavicích a pilně se učí. Po skončení školních povinností nastává čas relaxace prostřednictvím zajímavých her, které si mají možnost zahrát se svými kamarády.

Nabízené náměty a hry zde uvedené se dají vyzkoušet v průběhu celého školního roku. Aktivity jsou vhodné pro žáky 1.-3. ročníku, mnohé z nich lze vyzkoušet i s dětmi staršími. V průběhu nabízených her děti získají spoustu dovedností a vědomostí, jelikož si ve vymezeném prostoru a čase vyzkoušejí řešení zajímavých úkolů rozvíjejících různé schopnosti a dovednosti, při kterých zažijí nejen spoustu legrace, ale i zábavu a uvolnění.

HRY V MÍSTNOSTI

Plná krabička

Pomůcky: krabička od zápalek, drobné předměty

Děti se rozdělí do týmů se stejným počtem soutěžících. Každé družstvo dostane k dispozici krabičku od zápalek. Úkolem každého družstva je vložit do krabičky co největší množství různých předmětů, které v okolí najdou (kancel. sponka, koruna, guma atd.) Vyhrává družstvo, které do krabičky umístí největší počet předmětů.

Co nejrychleji

Pomůcky: zimní palčákové rukavice, drobné předměty, stopky

Na lavici rozložíme deset drobných předmětů – špendlík, šroubek, nůžky, malý klíček, cívku nití, obálku, hřebík, minci. Žák si nasadí zimní palčákovou rukavici a snaží se co nejrychleji přemístit předměty z jednoho místa na druhé. Vedoucí měří čas a v závěru porovná výsledky všech žáků.

Hod papírovou kouli

Pomůcky: tři papírové koule, křída a pásmo

Vyznačíme startovací čáru a na určité délce hřiště natáhneme pásmo pro měření vzdálenosti hodu. Každý soutěžící má tři pokusy a může třikrát hodit do dálky koulí. Nesmí přešlápnout startovací čáru, pokus by byl neplatný. Vítězí ten, jehož pokus byl nejdelší.

Kolíčková krádež

Pomůcky: šátek, kolíčky na prádlo

Žáci se postaví do kruhu a ve středu stojí se zavázanýma očima kolíčkový král, který má na oblečení různě připevněné kolíčky na prádlo. Ostatní děti se k němu střídavě co nejtíšeji vydávají a snaží se vždy jeden kolíček nenápadně ukrást. Jestliže se jich kolíčkový král dotkne, vymění si s ním místo.

Sponková hra

Pomůcky: barevné kancelářské sponky, magnety

Žáky rozdělíme do družstev se stejným počtem soutěžících. Soutěžní družstva jsou rozmístěná alespoň 1 metr od sebe a ze svých členů si vyberou kapitána. Na hromádku vzdálenou několik metrů od startovací dráhy vysypeme z krabičky barevné kancelářské sponky. Každému družstvu dáme 5 magnetů. Úkolem družstev je přenášet sponky pomocí magnetu na startovací dráhu a roztřídit je v časovém limitu podle barev. Jakou taktiku družstvo zvolí, záleží na rozhodnutí kapitána a jeho členů. Členové družstva se mohou střídát a běhat každý s jedním magnetem nebo má jeden člen z týmu v ruce všech pět magnetů a nabírá sponky najednou. Ostatní členové třídí a počítají sponky.

Hadí úkryt

Pomůcky: papírové listy

K této hře potřebujeme nastříhané listy z barevných papírů. Počet listů připravíme o jeden méně, než je počet žáků. Všichni soutěžící se uchopí za ramena a dohromady vytvoří hada. Ten, kdo je první, vysloví větu: „Všichni hadi do úkrytu“! Soutěžící se pustí a snaží se na podlaze co nejrychleji najít a zvednout list. Kdo to nestihne, vypadává ze hry a čeká na další kolo. Poté žáci listy pustí na podlahu, opět utvoří hada a hra stejným způsobem pokračuje. První v řadě opět zavolá - „Všichni hadi do úkrytu“! A žáci se snaží co nejrychleji zvednout volný list. Pokud se žákovi, který nestihl v předchozím kole zvednout list, podaří dotknout se žáka, než uchopí list, vrací se do hry a ten, co nestihl zvednout list, vypadává.

Bzukot čmeláka

Pomůcky: stopky

Žákům měříme stopkami čas, jak dlouho vydrží bez přerušení bzučet. Vedoucí hry časy jednotlivců zapisuje na papír a po vystřídání všech žáků provede vyhodnocení.

Na pravdu

Při této hře musí být žáci potichu a naslouchat tomu, co vedoucí hry říká. Žáci sedí v kruhu na židlích a poslouchají nejrůznější věty, které vymýšlí nebo si předem připraví vedoucí hry.

Například: Pes je domácí zvíře a žije na dvorku. Kočka má na jaře koťata. Koza kváká. Vlaštovka má čtyři nohy. Praha je hlavní město České republiky.

Pokud je věta pravdivá, žáci sedí v klidu. Pokud je věta nepravdivá, žáci zvedají ruku a snaží se větu opravit.

Párové dvojice

Pomůcky: kartičky s obrázky

Vedoucí si připraví kartičky s obrázky nebo čísla, aby byly vždy dva stejné. Poté jeden lísteček rozdá dětem a druhý lísteček ukryje v místnosti. Každý soutěžící má za úkol najít a přinést párovou dvojici.

Pro mladší

Šiška

Pomůcky: drobný předmět

Žáci sedí na koberci v kruhu. Do ruky vezmeme libovolný předmět – tužku, kterou představíme například jako šišku. Šišku posíláme po kruhu. Každý, kdo má šišku v ruce, musí říct jednu vymyšlenou větu vztahující se k šišce. (Šiška rostla na smrčku v lese. Šiška spadla z výšky dolů. Našla ji zrzavá veverka.) Každý předává šišku svému sousedovi s vlastním komentářem. Každý řekne jednu větu a své jméno. Věty by se neměly obsahově podobat.

Hledání barevných motýlků

Pomůcky: barevné lístečky

Vedoucí uschová v místnosti větší množství barevných papírků (lístečků) tak, aby byl vždy kousek vidět. Na papírky můžeme tiskátkem natisknout obrázky motýlků. Hráči mají za úkol je sesbírat. Vítězem je ten, kdo má největší počet papírků.

Pro starší

SMS

Pomůcky: psací potřeby

Žáci vymýšlejí a zapisují na papír krátké zprávy, SMS, které jsou složené pouze ze tří slov.

První slovo začíná písmenkem S, druhé písmenkem M, třetí písmenkem S.

Čím více zpráv vymyslí, tím více bodů získají.

Rozložené věci

Pomůcky: drobné předměty

Každý žák přinese libovolnou menší věc a položí ji na lavici. Potom si věci všichni prohlédnou a jdou za dveře. Věci přikryjeme, aby nebyly vidět. Po návratu se snaží všichni věci nakreslit tak, jak ležely vedle sebe. Lze použít i nejrůznější přírodniny.

HRY NA HŘIŠTI A V TĚLOCVIČNĚ

Dvojitá zatáčka

Pomůcky: křída, stopky

Na hřišti nakreslíme křídou nebo vytváříme pomocí lana či švihadel závodní trať – dvojitou zatáčku. Soutěžící musí proběhnout trať pozpátku. Pokud překročí vyznačenou trať dvojitě zatáčky, musí udělat tři dřepy na místě a pak teprve pokračuje v běhu. Můžeme hrát měřenou i neměřenou variantu. Pokud hrajeme měřenou variantu, výsledky porovnáme a určíme pořadí umístění žáků.

Kelímková štafeta

Pomůcky: 2 plastové tácy, 4 kelímky s vodou, kbelík s vodou, křída

Soutěží proti sobě dvě stejně početná družstva v dovednosti nést podnos s nápoji.

Vyznačíme si trasu. Na start se postaví družstva, první člen družstva dostane tácek se dvěma kelímky naplněnými do dvou třetin vodou. Musí s tácem co nejrychleji dojít k vyznačené metě a zpět, nesmí vodu vylít. Pokud se kelímek převrátí, musí zpět na start, znovu nabrat vodu a trať projít podruhé. V cíli předá tác opatrně dalšímu členu družstva. Postupně se všichni vystřídají. Vyhrává rychlejší družstvo.

Epidemie

Na začátku hry se vybere jeden žák, který je „epidemie“ a ten se pokouší všechny chytit. Může se však dotknout jen končetin. Žák, kterého se dotkne v tu chvíli končetinu nesmí používat. Např. když se „epidemie“ chytne něčí nohy, tak žák může skákat pouze po jedné noze atd. Pokud se dotkne i druhé nohy, tak se stává také „epidemií“ a chytá ostatní.

Kde bude míň?

Pomůcky: papírové koule

Žáci se rozdělí na dvě družstva a hřiště na dvě poloviny. Každé družstvo dostane na začátku hry 20 papírových koulí. Na písknutí hráči začínají házet koule do pole protihráčům. Hráči se snaží mít ve svém poli, co nejméně papírových koulí. Vedoucí tuto hru po určené době přerušuje a spočítá se, který tým má ve svém poli méně papírových koulí. Ten tým vyhrává.

Šestiboj

- 1) Hod papíru, co nejdále (nesmí se skrčit)
- 2) Odfouknutí peříčka, co nejdále z vysokého stupínku
- 3) Hod nafouknutým sáčkem, co nejdále
- 4) Na 1 fouknutí, co nejdále odfouknout pingpongový míček
- 5) Hod oštěpem (slámka, špejle)
- 6) Hod pingpongovým míčkem, co nejdál (přes záda)